

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi dari laporan serta saran yang disampaikan untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan yaitu :

- a. Game Edukasi Pengenalan Budaya Nasional dirancang dengan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui enam tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi.
- b. Melalui Game Edukasi Pengenalan Budaya Nasional membantu memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang ragam budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah serta pahlawan nasional.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan skripsi ini lebih lanjut adalah sebagai berikut.

- a. Saat ini soal pada game hanya berisi text dan gambar saja. Diharapkan pengembang bisa menambahkan soal dalam bentuk video dan animasi. Sekaligus mengisi banyak variasi soal yang lebih banyak
- b. Menambahkan fitur tentang lagu daerah yang ada di Indonesia

- c. Pengembang diharapkan bisa merubah platform game ini dari HTML5 ke platform Android. Pemain akan dimudahkan saat akan bermain yaitu tanpa harus masuk ke google chrome atau aplikasi internet lainnya
- d. Pengembang selanjutnya diharapkan bisa menghostingkan game ini untuk mempermudah banyak orang untuk mengakses dan memainkannya.